

LOS PROCEDIMIENTOS EN JUEGO

Florencia Sanguinetti / florencia_sanguinetti@yahoo.com.ar

Ana Otondo / ana_otondo@yahoo.com.ar

Instituto de Investigación y Producción y Enseñanza del Arte Argentino y
Latinoamericano (IPEAL), Facultad de Bellas Artes Universidad Nacional de La Plata,
Argentina

Resumen

El presente trabajo articula una selección de experiencias colectivas e individuales llevadas a cabo durante los diferentes años de cursada de la asignatura Procedimientos de las Artes Plásticas I desde el 2006, año en que se implementa la materia hasta hoy. Pone en imágenes aspectos desarrollados durante doce años, en carácter de trabajo final u otros en los que se evidencian las técnicas y procedimientos artísticos actuales involucrados en el proceso de producción, dando cuenta de las estrategias didácticas y metodológicas para su concreción. Ensayamos un modo de hacer visible el programa de la asignatura desde el trabajo directo, vinculando los contenidos escritos a imágenes que puedan explicitar nuestra posición. Posibilita abrir el diálogo entre producciones de alumnos de años diferentes, sistematizando y contrastando las mismas, otorgándoles un nuevo sentido. Tiene como propósito poner en común una experiencia de cátedra, apuntando a que pueda convertirse en insumo de posteriores trabajos desde lo conceptual y que resulte disparadora en la práctica del taller, promoviendo una mirada amplia sobre nuestro quehacer, en relación a lo propio, lo diverso e identitario de los estudiantes, y enfatizando en las posibilidades plásticas y poéticas que se involucran en el desarrollo de objetos, intervenciones u otras manifestaciones interdisciplinarias en cuestión.

Palabras clave: procedimientos – objeto – interdisciplina- arte- enseñanza

Pensar en los derroteros y derivas en el arte contemporáneo como eje aglutinante de las jornadas inevitablemente nos propone el desafío de indagar en nuestro propio tránsito. Reflexionar acerca de cómo se han modificado los modos de abordaje e implementación de trabajos desde los inicios de la asignatura a la actualidad, reconociendo mutaciones y combinaciones disciplinares, explicitadas en las producciones de los estudiantes y habilitadas desde la enseñanza, atenta a las nuevas formas de abordar las producciones interdisciplinarias, vinculadas a la incorporación de medios, materiales y soportes provenientes de otros campos de conocimiento, principalmente de aquellos que no se encuentran dentro de las categorías tradicionales.

Cada año reformulamos los posibles abordajes de los trabajos de acuerdo a los contenidos generales de la materia, desplegando proyectos que involucran plano y espacio, en propuestas colectivas que consideran la totalidad de los estudiantes, ya sea por una temática común sugerida, materialidad o procedimiento de intervención, atentas a la matrícula¹ con la que contamos anualmente, sostenida con un alto porcentaje de retención. Así mismo, tendemos a un cruce de los mismos con actividades de interés para la comunidad en su conjunto como bienales, muestras o proyectos de extensión y de investigación de los que en general los trabajos de la cátedra son parte, acorde a nuestra búsqueda permanente por abrir nuestro trabajo fuera de las aulas ampliando nuestro accionar en el campo de la enseñanza en arte. El carácter masivo de nuestra asignatura nos posiciona en la permanente búsqueda y

preocupación por atender al conjunto, con un fuerte rasgo inclusivo acorde a la universidad pública de la que somos parte y defendemos desde nuestras prácticas cotidianas, sin desatender a la diversidad que lo nutre.

Trabajamos con la singularidad y el conjunto, ya que desde las primeras experiencias de la materia, centramos nuestro enfoque en la producción de la imagen personal de los estudiantes, en dialogo entre pares, promoviendo la apropiación de procedimientos que puedan resultar identitarios en sus prácticas. En este sentido, desde hace dos años realizamos un trabajo, en referencia a las primeras imágenes artísticas que recuerdan los alumnos, y las últimas. Es muy significativo lo que sucede a partir de esta pregunta disparadora ya que allana el camino en lo que entendemos se constituye como un recorrido hacia la construcción de una imagen propia. Las respuestas que aparecen sobre sus primeros recuerdos tienen que ver con lo familiar, bordados, obras presentes en sus casas de origen, algunos paisajes, y sobre lo último en general hacen una referencia al lugar en el que la vieron, en general una red social o la calle. Esto es muy rico como insumo al momento de dar forma a los trabajos de clase y ha sido motivador de algunos cambios en las propuestas de trabajo, y para visibilizar también la reformulación poética de esas memorias.

Una de las estrategias pedagógicas que empleamos como disparadora del trabajo final de la asignatura, es la propuesta de objeto lúdico u objeto intervenido. Se plantea como recorte posible, en el que se ponen en contacto desde lo formal cuestiones específicas de las disciplinas trabajadas durante el año y que, además, posibilitan desde lo conceptual la articulación de procedimientos metafóricos vinculados a la identidad, la memoria y la construcción de sentido. Tomando algunas de las categorías con las que Andrea Giunta se refiere a las definiciones del objeto artístico (Giunta, 2003), básicamente en las que delimita el objeto-construcción, fundado en la selección y poética de materiales activados desde una nueva mirada, y objeto modificado, en el que se trabaja con la adición, incorporación o sustracción de elementos, alteraciones en la funcionalidad u otras operaciones de resignificación, en este caso sería objeto ya producido por alguien, del cual nos apropiamos para darle una nueva forma, una nueva mirada, un nuevo significado. Planteamos una consigna de trabajo en la que por grupos o individualmente, según el caso, los alumnos desarrollan un proyecto que luego es materializado para la entrega final.

Proponemos la apertura hacia la combinación y experimentación, enfatizando el concepto de composición como selección entre materiales, herramientas y procedimientos en función de una idea, tensionando entre lo nuevo creado y lo transformado por la apropiación de elementos existentes. El objeto lúdico u objeto intervenido vuelve a poner a los procedimientos en el centro de la escena. Encontramos en la propuesta la posibilidad de combinaciones desde su materialidad y técnica entre pintura, escultura, arte impreso, cerámica, arte público y escenografía, así como potenciales situaciones de montajes espaciales e intercambios entre las piezas donde se ponen en juego los contenidos abordados en los diferentes talleres.

Por otra parte, como la presentación está planteada con carácter expositivo dentro de los espacios de la facultad, aulas y lugares de circulación comunes, también se despliegan estrategias de exhibición para posibilitar que por turno y en el lapso de duración de la entrega final, pueda instalarse un recorrido y un encuentro entre todas las comisiones de trabajo.

De acuerdo a la propuesta anual, se plantean instancias individuales y/o colectivas desde el inicio del proyecto, aunque en todos los casos se apunta a una integración final de todos los trabajos en el montaje. El carácter colectivo de la propuesta en cualquiera de sus instancias introduce, además, la puesta en común de los imaginarios personales de los alumnos en relación a sus propias historias, procedencias e identidades que, de esta manera, les da mayor relevancia a los proyectos desde una perspectiva social.

Sabemos que los estudiantes que llegan al primer año de la carrera lo hacen con un bagaje cultural, una historia personal, un paisaje de origen, imágenes en común –o no– y experiencias múltiples cuyas huellas son parte de las producciones que surgen en el aula y que probablemente serán semilla de posibles obras. Por esta razón retomar un aspecto vinculado a lo lúdico muchas veces adquiere un espesor desde lo conceptual si lo situamos cercano a experiencias que puedan ser registro de identidades, territorios y marcas que son parte constitutiva de los sujetos. Resulta interesante el abordaje por las implicancias de repensar lo lúdico como un territorio de la infancia y de los primeros registros de sustituciones y metáforas que suceden en el juego.

Trabajamos en torno a búsquedas personales situadas en el contexto de Argentina y Latino América, tomando referentes como Joaquín Torres García y Adolfo Nigro en los que encontramos varias similitudes en el modo de abordar y/o construir los objetos. En su mayoría, dichos objetos contruidos tienen como principal característica la simplicidad en la selección de materiales, por lo general resistentes, y, a su vez, están compuestos por piezas que, al ser desmontables, permiten ser manipulados y combinados de diferentes formas, componiendo y descomponiéndolas.



Objeto Lúdico 2006. Archivo fotográfico de la Cátedra.



Objeto Lúdico 2017. Archivo alumnas: A. Lihuen Guevara, L. González Giménez

En ambos casos los procedimientos como construir, armar, ensamblar, yuxtaponer, cortar, pegar, etc., son utilizados por los artistas para fabricar su universo de objetos.

El primer ejemplo que tomamos como referencia de la propuesta de la cátedra, es un trabajo realizado en 2006, primer año de implementación del objeto lúdico, que es una reformulación de el tradicional caballo de madera tipo balancín. El procedimiento central fue el ensamble, la materialidad madera (al igual que el objeto en su punto de partida), y el plus de sentido fue otorgado por la escala, ya que se trabajó el concepto de monumentalidad, multiplicando la

misma a una altura aproximada de tres metros. Esta alteración interpelaba a los que accionaban el juego acerca de la memoria e infancia, contrastando el entorno en relación con nuestra posición y tamaño. Se enmarca dentro de la categoría objeto construcción ya que fue trabajado desde el material crudo, procediendo a su manipulación y ensamble en pos de la forma a realizar y establece vinculaciones no solo con los caballitos para niños sino con ciertas reminiscencias de los tradicionales muñecos de fin de año de la ciudad de La Plata. Por otra parte, la acción participativa estaba sugerida por una escalera que permitía subir y experimentar el movimiento de la obra. En la imagen de la derecha vemos como con otro material, en este caso el cartón y otro objeto/juego como punto de partida, un lego, podemos ver la resignificación del mismo a partir de la escala, como en el caso anterior también lo más significativo fue trabajar con el concepto de monumentalidad ya que estos objetos en su concepción inicial están fabricados/pensados para ser accionados con la mano en una situación a pequeña escala, casi íntima con quien vaya a participar.

En ambos casos partimos de materiales tradicionales, en el campo del arte, como son la madera, y el cartón pero podemos decir que fueron utilizados al máximo en su capacidad expresiva, ambos funcionan tanto como parte estructural del objeto como de su apariencia formal y lo que cobra una nueva dimensión es la escala de la obra.

Otro de los trabajos seleccionados es el proyecto colectivo Algo usado, realizado en 2012 en el contexto de la 2da. Bienal universitaria de Arte y Cultura, donde lo protagónico fue la intervención de una prenda de vestir existente y el montaje colectivo en el espacio aéreo del patio central de la facultad. Este trabajo resulta disparador en términos de variaciones del soporte, el uso del textil, presente en muchas experiencias de clase, y el cuerpo puesto de manifiesto desde la ausencia.

El lugar de emplazamiento fue el patio central de la FBA UNLP, con la finalidad de generar una interrupción en la regularidad, componiendo un nuevo paisaje, que mutó a lo largo de toda la jornada en la que se extendió la actividad. El sistema de colgado se resolvió mediante sogas que atravesaron en diferentes direcciones el patio a la altura del primer piso del edificio, generando un vínculo entre los espacios llenos y vacíos. Las producciones quedaron suspendidas, posibilitando diferentes lecturas y puntos de vista, transformando la experiencia cotidiana del lugar. La estrategia de montaje fue parte de la concepción inicial de la propuesta, ya que a partir de la creación de direcciones entrecruzadas en el espacio, tendiendo líneas para contener las producciones de clase, se posibilitó sintetizar conceptos fundantes de la asignatura, tales como el cruce disciplinar, la carga poética de los materiales y la contundencia del trabajo en equipo. Como en otras propuestas de cátedra en las que el proyecto involucra a la totalidad de los estudiantes de la materia, la implementación fue articulada con una participación activa por parte de los docentes quienes se ocuparon de coordinar y establecer los lineamientos del montaje. Este tipo de prácticas favorecen a nuestro entender la asignación de roles en pos de la concreción final del trabajo y localizan también al docente en su función de docente-productor. . El lugar de desarrollo de la actividad nos permitió reforzar la visibilidad de la propuesta y compartir la producción con toda la comunidad de la Facultad y público en general en diálogo con el espacio en una apuesta a la transformación del mismo trabajando desde el Arte.



II Bienal Universitaria de Arte y Cultura, año 2012. Instalación colectiva "Algo Usado". Patio sede central FBA. Foto perteneciente al archivo de Cátedra.

Estas primeras tres experiencias, abordan materialidades diferentes, madera, carton y tela, y fueron trabajadas desde la construcción o intervención, pensando en el patio central de la facultad como lugar de encuentro, activado con montajes que modificaron el contexto temporalmente, reformulando las concepciones previas acerca del mismo.

Por último tomamos un trabajo de libro objeto, que podríamos situar en la categoría de objeto intervenido, realizado en el del curso de ingreso 2017, que resulta de interés en términos de pensar el punto de inicio de los estudiantes que ingresan a la carrera, poniendo en evidencia sus intereses, y apertura frente a delimitaciones disciplinares cada vez más difusas. El trabajo que elegimos a modo de ejemplo propone cierta trasgresión en el uso de los materiales incorporando elementos que no se enmarcan dentro de las disciplinas tradicionales y resulta interesante por lo que significo en el momento inaugural de la carrera en la que un estudiante pudo saltar la materialidad del papel, pensándolo como soporte de dibujo, impreso, calado, texto, pintura, etc. y proponer un uso diferente. En este caso, es fundamental la incorporación de la dimensión del tiempo como parte constitutiva de la obra, ya que a partir de un manual de alpinista como soporte, se trabajo congelando y capturando el mismo en un cubo de hielo accionando la idea desde su materialidad. El tiempo implícito en el proceso de ejecución, se mostro de modo evidente durante la permanencia de la obra en el espacio de montaje, ya que se fue desmaterializando con el paso del tiempo bajo el ritmo de un goteo constante que gradualmente dejaba vislumbrar el interior.



Tartarin en los Alpes. Libro en bloque de hielo. Juan Pedro Bozzolo. 2017. Archivo de imágenes. Curso introductorio FBA UNLP.

A modo de cierre

En los diferentes casos que mencionamos no debemos omitir la presencia que posee el objeto en si mismo en el espacio, ya sea objeto construido o intervenido con las características que adquiera de acuerdo a lo propuesto, objeto lúdico, libro objeto, objeto utilitario, partimos de una presencia espacial con características propias que al ser construido, apropiado, manipulado, reelaborado, cobra una nueva significación para lo cual nos valemos de los procedimientos tanto en el plano formal como conceptual.

De este modo establecemos nuevamente conectores entre los diferentes trabajos de producción en donde se pone de manifiesto por un lado, en la propuesta del objeto lúdico que de una manera u otra nos remite a la infancia (y a su tiempo – aiónico) y por el otro a la experiencia propuesta a partir de pensar el tiempo como materialidad de la obra, propuesto como es en la intervención del libro. Podríamos aventurarnos en decir que el tiempo en el arte no necesariamente es un tiempo cronológico, sino que es otro tiempo, que puede ser próximo al tiempo en la infancia, al tiempo aiónico, como menciona Agamben Giorgio (p. 102 y 103) hablando de Heráclito en su fragmento 52, que dice: "...el tiempo en la infancia es el tiempo del juego, de la repetición, del pensamiento, el tiempo del arte y la experiencia estética". Comprendemos que a partir de contenidos específicos de la enseñanza del arte como son el tiempo, el espacio, los materiales, los procedimientos y las diferentes categorías, nos permiten abordar las propuestas posibilitando la búsqueda, investigación y reflexión permanente sobre lo producido, desde la manipulación de los objetos, los materiales hasta la selección del emplazamiento, la escala, el montaje estableciendo conexiones entre el pasado y el presente, entre lo nuevo y lo viejo, entre el adentro y el afuera, lo que puede tener un carácter mas público y lo privado, íntimo. Las experiencias que tomamos a modo de ejemplo para dar cuenta de los recorridos de la imagen y producciones diversas de los estudiantes, se propone reflexionar sobre estas búsquedas, situadas en los alumnos que recibimos y en su proyección durante el primer

año de la carrera, atento a una impronta tendiente a visibilizar el proceso como parte de la obra, enfatizando el trabajo y la acción sobre los materiales como aspecto fundamental en el desarrollo de las propuestas. La pregunta como herramienta didáctica aparece como forma de disparar conexiones y preguntarnos también como docentes acerca de nuestro rol en el desarrollo de las consignas, de ahí el carácter abierto de los proyectos, dejando siempre un interrogante que permita el lugar activo del alumno. Cuando proponemos una temática, como el objeto lúdico, se apela al criterio de selección de los estudiantes en tanto procedimientos o materiales, cuando proponemos un material, como en el caso de Algo usado, dejamos a criterio el procedimiento o en el libro donde sucede algo similar.

A su vez, las experiencias de cátedra expuestas posibilitaron que alumnos/as y docentes repensemos y resignifiquemos nuestro propio tránsito en producciones relacionales que vinculan los aspectos poéticos, históricos y sociales, propiciando la contextualización del propio trabajo fuera de los límites del aula y poniendo en juego relaciones entre arte y vida cotidiana.

Referencia Bibliográfica:

Agamben Giorgio . Infancia e historia. AH. Adriana Hidalgo editora.2011
Farruggia Emilio, Nazario, Gabriela; Creciente Carolina: La seducción de los objetos una experiencia docente Argentina. Objetos singulares. 2003
Giunta Andrea, Rojas Nancy . Adolfo Nigro en el umbral de la imagen. La marca editora.2003Gombrich Ernst. Meditaciones sobre un caballo de juguete Barcelona: Seix Barral.1968
Irigoyen, Taverna: El juguete, una estética de la posmodernidad. Argentina. Ed. Lux. 2004.

¹Procedimientos cuenta con una matrícula aproximada de seiscientos alumnos distribuidos en dos bandas horarias, con una carga horaria de seis horas semanales.